





# 

© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

謹告:「Jリーグ 実況ウイニングイレブン® '98−'99」は弊社 (コナミ) のオリジナル商品であり 著作権、工業所有権、その他諸権利はコナミ株式会社が所有しております。

WARNING: 「Jリーグ 実況ウイニングイレブン®'98-'99」is an original game product created by KONAMI CO.,LTD. KONAMICO.,LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

おことわり:コナミでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。 そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。

For Japan Only







VX102-J1(SLPM 86154)



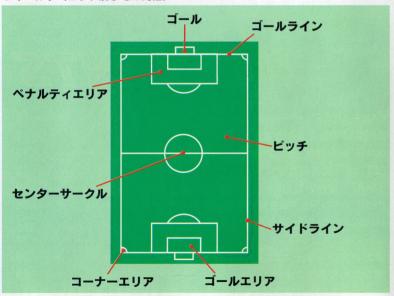
# 基本ルール THE BASIC RULE

#### FIELD

フィールドの説明

基本的には通常のサッカーのルールと簡じです。 1チーム16人のシステムになっています。

フィールド (ピッチ及びその周辺)



#### MATCH TIME

は合時間

このゲームでは、5分、10分、15分のいずれかの設定で試合を行います。 試合時間はゲームスタート時に変更できます。(P.15 [試合の環境設定]参照)

#### **EXTENSION GAME**

えんちょうせん

はいかに、一般では、います。 がいます。 だっしょう はいます。 だっしょう はいます。 だっしょう はいます。 といっしょう はいます。 という はいます はいます はいます。 という はいます はいます はいます。 という はいます はいます はいます。 これをいます。 これを



#### YELLOW CARD, RED CARD TID-D-F. VyFD-F

イエローカードは、1試合中に簡じ選手が2枚もらうと 退場になります。レッドカードは1枚もらうと即退場に なります。試合中に退場した選手は次の試合は出場停止 になります。リーグ戦とカップ戦では、イエローカード の累積枚数が3枚になるとその選手は次の1試合だけ出 場停止になります。



※ナビスコカップは、もらったイエローカードが暴積2枚になると次の1試合だけ出場停止になり、予選リーグで1枚だった場合、決勝トーナメントに進む時点でその選手のイエローカードはリセットされます。

別売りコントローラがあればエキシビジョン、スペシャルマッチ、PK戦でググプレイもできます。また、別売りメモリーカードがあれば、リーグ戦、カップ戦の勝敗をセーブすることができます。



#### **EXHIBITION**

エキシビジョン P.19参照

がきなクラブを選択して、コンピュータと対戦、プレーヤー同士で対戦、プレーヤー 2人で協力プレイの他、コンピュータ同士の対戦を観戦することができます。

#### J.LEAGUE

リーグ戦 P.20参照

rg 好きなクラブを選択して、1ステージ17試合のみ、または2ステージ全34試合のど ちらかを選択します。勝ち点の最も多いクラブが優勝します。

#### CUP MODE

カップ戦 P.23~24参照

がきなクラブを選択して、トーナメント方式または終当たり方式の大会を勝ち抜いていき、決勝で勝てば優勝です。7つのカップから選択することができます。

#### COP MODEで選択できるカップ

ナビスコカップ(18クラブ)・コナミカップ(3~16クラブの中から選択)・マーキュリーカップ・ヴィーナスカップ・マーズカ ップ・ジュビターカップ・ネプチューンカップ

※ナビスコカップの予選、コナミカップの総当たり戦では、引き分けがあります。

#### SPECIAL MATCH

スペシャルマッチ P.21~22参照

#### オールスター戦

Data An 両試合とも、コンピュータと対戦、プレイヤー さうしての対戦、プレイヤー 2人での はカリンレイの他、コンピュータ同士の対戦を観戦することもできます。

#### P.K.

P K 戦 P.22参照

好きなクラブを選択しPK戦だけプレイすることができます。コンピュータと対戦 プレイヤー同士での対戦、プレイヤーで人での協力プレイの他、コンピュータ同士 の対戦を観戦することもできます。

#### TRAINING

練習モード P.24参照

通常練習・コーナーキック・フリーキックの練習ができます。

#### OPTIONS

オプション P.28参照

#### メモリーカードユーティリティ

カップ戦、リーグ戦の設定データの変更ができます。

#### コントローラの設定

試合中に使用するコントローラの答ボタンの役割を変えることができます。 最初に変更したいボタンを選択し、次に役割を入れ替えたいボタンを選択すると、1つのボタンの役割が入れ替わります。

# OPERATION 試合中の操作方法

## OPERATION

#### OFFENSE オフェンス(攻撃)操作 アナログコントローラ

※アナログモード(LED赤色点/TI時)になっていることを確認してください。

- ※振動機能のON OFFはオプション面面で設定できます。
- ※1.3. R3ボタンはスティックを押したときに機能します。 アナログモード スイッチ

SONY

<sup>みぎ</sup> 右スティック

● R3ボタンを押すと

相手ゴール 相手ゴール

R3ボタン

LED .

スタートボタン・

●ポーズ、選択画面へ

### セレクトボタン・

●守備 攻撃レベルの調整。押す たびにレベルが変更されます。

#### L2ボタン・

● 1 2ボタンの作戦実行/解除

#### L1ボタン►

●操作選手切り替え

#### 左スティック・ L3ボタン

移動、ドリブル、パス、 シュートの方向

- 押した後、ボールを蹴り出すまでの 間に方向キーで指定します。
- 相手ゴールにシュートする瞬間。シュート 方向を変えられます。縦方向視点のとき は、方向キーの左右のみを使用します。
- L 3ボタンを押すと、守備、攻撃レベルの

R 1ボタン+方向キー同時押し

R1ボタン+左スティック同時押し

- ●ダッシュで移動
- ボタン■スルーパス

#### ⋒ボタン

- ●ショートパス
- ●ワンツーパス(L 1ボタンを押しながら<br />
  ■ボタンを押す)





#### **ルボタン**

- ●シュート
- ●押している間はゲージが上がり、高いシュートが打てます。 自分のゴール前ではクリアになります。
- ●シュートゲージの表示中にショートパス( ボタン) 同時押しでカーブがかかり、L1ボタン同時押しでルーブ シュートになります。
- ■トラップ中にはボレーシュート、ボレークリアをします。 ボールが空中にあるときはダイレクトプレイになります。 (ヘディング、オーバーヘッドキック、ボレーキックなど)

#### ・・ボタン

- ●ロングパス
- ●シュートと同様にゲージが上がり パスの長さを調整できます。
- ●敵陣のペナルティエリアより深い 位置ではセンタリングになります。 神続して押すと高さが変わります。

#### 2回押す

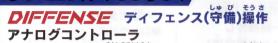
やや低いセンタリング 3向押す

グラウンダー(ゴロ)のセンタリング





●各ボタンの役割は従来の コントローラも同様です。



※アナログモード(LED赤色点灯時)になっていることを確認してください。

※振動機能のON,OFFはオプション画面で設定できます。

※L3、R3ボタンはスティックを押したときに機能します。 アナログモード スイッチ

L 2ボタン・ さくせんじっこう かいじょ ● L 2ボタンの作戦実行/解除

#### L1ボタン→

●操作選手切り替え

おうこう 左スティック L3ボタン

●移動の方向

●L3ボタンを押すと、守備、攻撃レベルの 調整。押すたびにレベルが変更されます。

#### セレクトボタン●

しゅび こうげき ちょうせい お 守備、攻撃レベルの調整。押す たびにレベルが変更されます。

スタートボタン

●ポーズ、選択画面へ

LED -

SONY

Playstation START

■R3ボタンを押すと、

右スティック

R3ボタン

ポーズ、選択画面へ

#### ●R 2ボタン

- R 1ボタン+方向キー同時押し R1ボタン+左スティック同時押し
- ●ダッシュで移動

#### **ルボタン**

- ●プレス. タックル (プレス中にR1ボタン+方向キー/左スティックで ダッシュしたままプレスがかけられます。)
- ●ボールが空中にあるときはヘディングパスをします。

# タックル



#### ■ ボタン

- ●ボールが空中にあるときはダイレクトプレイになります。 (ヘディング、ボレーキックなど)
- ●敵のゴール前意外ではヘディングクリアになります。

#### • 🗥 ボタン

●キーパーボタン 押している間、キーパーが ボールを取りに移動します。

#### • 🌑 ボタン

- ●スライディング
- ●ボールが空中にあるときは ボレークリアになります。



# コントローラ

●各ボタンの役割は従来の コントローラも同様です。

# 操作方法 OPERATION

#### FREE-KICK

#### フリーキック

スローイン スローイン

センタリング

- ●方向キー/左スティック 「まゅう」 / エー・ はうこう じょうけ きょうじゃく か 左右でボールの方向、上下で強弱が変わります。
- (シュートゲージ中 **ぶ** ボタンでカーブ)
- ■ボタン……ロングパス
  - ▲ ボタン……スルーパス

● 🚳 ボタン……ショートパス

#### THROW-IN

スローイン

- ●方向キー/左スティック さゆう せんしゅ ほうこう かいてん 左右で選手の方向を回転

#### CORNER-KICK

コーナーキック

- ●方向キー/左スティック·····ボールの方向。
- ● ボタン……センタリング

#### PENALTY-KICK/P.K. ペナルティキック/PK戦

キーパー、キッカーとも6方向から選択できます。

- ●キッカー···方向キー/左スティックを押したまま (m) ボタンを押す。
- G K ······ボールの方向を予測してシュートされる前に 方向キー/左スティックを押したままにしておきます。



#### GOAL - KICK

#### ゴールキック

- ●方向キー/左スティック…ボールの方向を決める
- ● ボタン……ロングパス



#### KEEPER

- ● ボタン……ロングキック(遠距離)

#### REPLAY

リプレイ

キーパー

- ■方向キー上下/左スティック上下……ズームイン、ズームアウト
- ●方向キー左/左スティック左····・・・押している間のみ巻き戻し
- ●● ボタン……コマ説り
- ⋒ ボタン……コマ覧し
- ▲ ボタン…… 萬生
- L 1ボタン……視点左回り
- R 1ボタン········視点右回り
- L 2・R 2ボタン···リプレイ中の選手の切り替え
- ●スタートボタン/R3ボタン·····リプレイ終了
- ●セレクトボタン/L 3ボタン……視点変更



オーバースロー

どの選手の視点に合わせるかを変更でき ます。L2・R2ボタンで切り替えの順序が 逆になります。L2ボタンは敵チームから 順に、R2ボタンは革デチームから順です。

※R3ボタン、L3ボタンはスティックを 押したときに機能します。

# しあいちゅう

## クラブ旗 スコア 1 P (書の矢節) (CPUと協力する

試合の経過時間

2P(紫の笑節)

レーダースクリーン (1Pが
膏、2Pが
薷、CPUと 協力する場合は、CPUは黄)

攻撃レベル 作戦の装売

選手名

#### OUTOFPLAY

場合は、CPUは黄)

アウトオブプレイ

ゲームの流れが一時的にストップし、コーナーキック、フリー キック、ゴールキック、ペナルティキックなどを行うときのこと をいいます。インプレイ中に控え選手を入れた場合、アウトオ ブプレイ時に変更されます。



P.K.

GAME

PK戦

キッカー KONAMI KONAMI 選手名 ポジション 178 CR / 68 KS / 257 身長、体重、年齢

ゴールキーパー

クラブ旗

スコア

#### REPLAY

ゴールの瞬間のアクションを見て楽しめます。(P.12参照)

PAUSE

せんたく が めん 選択画面(ポーズ)

振動設定 しんどう き のう 振動機能のON、OFFを選択 (P.16参照)

視点 「近い・標準・遠い・低い・縦」 の中から選択

ゲームのプレイを途中で 終了する

フォーメーション画面



REPL AY

ひょうじへんこう表示変更 5つの項目(レーダー、選手名 時間、得点、作戦表示)の設定 ができます。

ゲーム速度 遅い←・→早い

サウンド設定画面へ

サウンド設定画面

#### **SOUND**

は合中のサウンド設定が変更 できます。音量はバーグラフ が古へ行くほど大きくなり、左 へ行くほど小さくなります。

実況のON・OFF ステレオ・モノラルの選択



### 続きから始める

リーグ戦(J.LEAGUE)・カップ戦(CUP MODE)のみ 以前セーブしたメモリーカードをあらかじめ「メモリーカード 差込口1」に差しておきます。(メモリーカード差込口2は使 剤しません)ゲームモード選択後に「CONTINUE」を選択



決定するとメモリーカード画面になります。使用するセーブデータのブロックを ● ボタンで決定、スタートボタンでロードされます。

は かんきょうせってい

試合を始める前に試合中の設定を決定します

#### エキシビジョン・スペシャルマッチ(オールスター戦・JOMO CUP)のみ

ほうこう ひだり じょうげ こうもくせんたく 方向キー/たフティック(上下)・・・・・・項目選択 ほうこう ひだり きゅう しゅるいせんたく 方向キー/左スティック(左右)・・・・・種類選択

- ●ボタン……決定
- ◎ ボタン……キャンセル

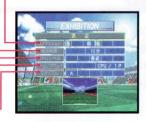
5分.10分.15分(ゲーム中での試合時間)

CPUレベルー

最弱、弱い、普通、強い、最強

ホーム/アウェイ-

スタジアム・・・A.B.C.D.E・



チーム編成

試合中のフォーメーションや作戦を変更できます



●フォーメーション (L1、R1ボタンで変更)

ライン	まさいつちょくせん なら ディフェンダーが横一直線に並ぶ。
スイーパー	ディフェンスラインの最後にスイーパーを置く。
リベロ	ウェック 守備のときはスイーパーとして動き、チャンス時には攻撃参加もする。

●システム (® ボタンで変更)

サージのがた ・ 4-4-2D 3-5-2A 4-5-1A 4-5-1C 3-6-1A

ノーマル > 4-4-2A 4-4-2C 4-5-1B 3-6-1B 3-4-3A 3-4-3D 3-5-2C

攻撃型 4-4-2B 3-4-3B 3-4-3C 3-5-2B 4-3-3A 4-3-3B

●選手のパラメータ表示内容 ※利き足はボールのカーブ方向に影響します。

スタミナ スピード キック パス カーブ ジャンプ 利き能(若・差)

#### (チーム編成の画面でセレクトボタンで表示、L2、R2ボタンで変更)

ノーマル……、攻守のバランスのとれた動きをする

しあい せってい

試合の設定

着サイド攻撃………着サイドに寄るように動き、積極的に着サイドにオーバーラップする

でだり こうげき ひだり まつうこ せつきょくてき ひだり たサイド攻撃・・・・・・・・・ 左サイドに寄るように動き、積極的に左サイドにオーバーラップする

オーバーラップ·····リベロもしくはセンターバックの選手が攻撃に参加する

ゾーンプレス……ボールに寄るように動く

カウンターアタック…攻撃の選手を前線に残すようにする

オフサイドトラップ…ディフェンスラインを上げる

### 攻撃/守備レベルの設定

は あいちゅう 試合中にセレクトボタンで自分以外のCPUのプレーヤー達の攻撃/守備レベル調整が できます。攻撃レベルを「攻撃的」にするとラインを押し上げて攻撃的に動きます。 しゅ び てき 「守備的」にすると守備重視の動きをします。



# こうたい

入れ替える選手を選択し、
ボタンで 決定します。

その後、交代で出場する選手を同じよう に決定します。これで出場する選手が入 れ替わります。

1試合中3人までの交代ができます。

選手の交代は基本的に自由にできますが、 キーパーはキーパー同士でしか交代でき

●選手コンディションの見方●

しあいちゅう たいりょく えいきょう たいりょく えいきょう たいりょく ※コンディションは試合中の体力に影響し、体力 が落ちるとダッシュスピードが落ちます。

ません。また、イエローカードやレッドカードを受けて試合に出場できない選手は名前表示が である。 暗くなっていて選択できません。 ■または、スタートボタンでポーズメニュー画面に戻ります。

コーナーキック、フリーキック、ペナルティキック時にフォーメーション画面に入ると、ボールを ■ボタンを押し決定します。この画面では、コンディションマークのかわりにサッカーボールに なっており、ボールがカーソルの役割をしています。

しあいまえ へんこう せんしゅ こうたいないよう さくせん 試合前に変更した選手の交代内容や、作戦はメモリーカードに自動的に保存されます。 カップ戦、リーグ戦で累積カードによる退場者が出た場合はセーブされません。 メモリーカードを差さずにゲームを始めると変更されたフォーメーションや選手、作戦等は 基本設定に戻ります。

#### EXHIBITION

#### エキシビジョン

エキシビジョンを選択したら、

「1P vsCPU」・「1P vs2P」・「1·2 P vsCPU」・「1P · CPUvsCPU」
・「CPUvsCPU」のどれかを選択します。





コンディション、試合時間、CPUレベル、ホーム/アウェイ、スタジアムの設定をし、試合を開始します。
P.15~18 [試合の設定] 参照



しまい しゅうりょう しあいけっか Deably 試合が終了すると試合結果が表示されます。

#### J.LEAGUE

リーグ戦

fstステージか2ndステージのどちらかを優勝していれば、チャンピオンシップに進むことができます。(両ステージとも優勝すれば自動的にJリーグチャンピオンになります。)

がめからプレイする場合は「NEW GAME」、以前メモリーカードにセーブした続きからの場合は「CONTINUE」を選択します。P.15「続きから始める」参照





(本日の試合の組み合わせ」が表示された後、試合開始です。
P.15~18「試合の設定」参照
しまいしゅうりょう
試合が終了すると試合結果と他試合の結果が表示され、さらに詳しい試合データや現在の順位等が確認できます。



メモリーカード画面でセーブすると、次回にこの続きからゲームができます。 P.27「メモリーカード | 参照

#### SPECIAL MATCH

スペシャルマッチでは、オールスター戦、JOMO CUPの2種類を選択できます。

#### オールスター戦

SPECIAL MATCHを選択したら、

「1P vsCPU」・「1P vs2P」・「1・2 P vsCPU」・「1P・CPUvsCPU」・「CPUvsCPU」のどれかを選択した後、オールスター戦を選択します。答クラブから出場登録をする選手を選択し、使用する



チーム(オールスター戦はJ-EAST、J-WESTのどちらか)を選択します。

コンディションや試合時間等の設定をし、試合を開始します。選択画箇(ポーズ)でフォーメーションやサウンド等の設定をします。 P.15~18 [試合の設定] 参照 試合が終了すると試合結果が表示されます。

# 出場登録選手の選択 オールスター戦、JOMO CUP共通



登録したい選手の所属 するクラブを選択します





登録したい選手を選択し、登録します。(1チーム 控えの選手を含めて16人まで登録ができます)

#### JOMO CUP

SPECIAL MATCHを選択したら、

「1P vsCPU」・「1P vs2P」・「1・2PvsCPU」・「1P・CPUvsCPU」・「CPUvsCPU」のどれかを選択した後、JOMO CUPを選択します。各クラブから出場登録をする選手を選択し、使用するチーム(JOMO CUPは日本選手選抜のジャパンドリームス、外名は世球人にもない。



2





使用するチームを選択します。

出場登録選手は最初16人選抜された 状態ですので、選手を入れ替える形で 登録を行います。また、CPU戦の場合 には、CPU側の出場登録選手を選抜 することもできます。

#### CUP MODE

初めからプレイする場合は「NEW GAME」、以前メモリーカードにセーブした続きからの場合は「CONTINUE」を選択します。 P.15「続きから始める」参照

参加するカップを選択し、CPUレベル、試合時簡等の設定を します。コナミカップでは矢会方式(トーナメント戦か総当たり 戦のどちらか)も選択します。



最初からの場合は、使用するクラブを選択します。 (カップ戦に参加するクラブを自動選択することもできます) トーナメント表あるいは予選表、総当たり表が表示された後 試合開始です。 P.15~18 「試合の設定」参照



P.27 「メモリーカード」参照

※ナビスコカップ決勝トーナメント、コナミカップのトーナメント方式、地方カップでは、負けるとゲームオーバーになりセーブができません。

コナミカップでトーナメント方式を選択した場合、その他のトーナメント方式のカップ戦 (ナビスコカップ以外) では、さらにホーム&アウェイ方式の有無を選択できます。ホーム&アウェイ方式有りの場合は、毎回2試合ずつ行います。 2試合行った後、両チームの合計得点が同じ場合、場合、一方・一人の存計を表して勝敗を決定します。それでも同点の場合は延長、PK戦になります。ホーム&アウェイ方式無しの場合は、1試合のみ行います。

#### TRAINING

練習モード

ないようない 放選手がフィールドにいない状態でパス、ドリブル、コーナーキック、フリーキックなどが 好きなクラブで練習できます。

練習を終了する場合は、ポーズ画面(スタート/R3ボタン)で「練習をやめる」を選択します。



ポーズ画面で練習内容 を選択できます。



[コーナーキック]



[フリーキック]

# RESULT/SCORE 試合結果と記録の見方

#### COMMON GAME

#### エキシビジョン、リーグ戦、カップ戦、スペシャルマッチ共通

ハーフタイムと試合終了時に、その試合の結果や成績を見ることができます。





#### CUP MODE

#### カップ戦のみ

カップ戦は、ナビスコカップ(18クラブ参加)の場合のみ、5、5、4、4のクラブに分かれて ナビスコカップ、コナミカップ以外のカップはすべてトーナメント方式です。

「トーナメント表





総当たり表



# しあいけっか きろく みかた 試合結果と記録の見方

# RESULT/SCORE

#### J.LEAGUE

リーグ戦のみ

勝ち点制度 90分間での勝利…3点

延長戦での勝利…2点

方向キー/左スティック……スクロール

● ボタン·····・次の画面へ

ぶタン・・・・・キャンセル、前の画面へ

Yカード=イエロ<del>ー</del>カー Rカード=レッドカー

じゅんいひょう



しゅんいすいい 順位推移グラフ



しょうはいひょう



敗などの内容がわかります。

クラブを選ぶと、そのクラブ の順位の動きがわかります。

各クラブのそれまでの勝敗 結果がわかります。

たいせんひょう



対戦したクラブの勝敗結果 がわかります。

[得点ランキング]



最も多くゴールをあげた選手が 上位32人まで表示されます。

# TTDIV OPTION

#### MEMORY CARD

#### メモリーカード

別売りメモリーカードがあれば試合の結果をセーブ、ロードすることができます。「メモリーカード差込口1」にメモリーカードを差し込みます。「メモリーカード差込口2」は使用しません。セーブ方法はリーグ戦、カップ戦とも簡じです。

#### 

方向キー・・・・・・選択

- ●ボタン……データのブロックの決定
- ●ボタン……キャンセル、前の画面へ
- ■ボタン……データの削除

スタートボタン…セーブ/ロード



#### SAVE t-J

は合終了後に「セーブする」を選択、決定するとメモリーカード画館になります。セーブするブロックを●ボタンで決定し、スタートボタンを押すとセーブが行われます。1試合で1ブロック使用します。●ボタンでデータを削除します。セーブが終わったら●ボタンで前面に戻ります。データの削除は、セーブが置でのみ行なえます。

#### ●ゲームを終わるときの注意●

本体の電源を切る。 本体の電源を切る。 取り出し、電源を切るのが正しい方法です。 先に電源を切ると回転が止まりませんので、ディスクを取り出すときに償を付けてしまう話れがあります。

#### OPTION

オプション

●メモリーカードユーティリティ MEMORY CARD UTILITY

セーブされているFILE1~5のカップ戦の「CPUレベル」「試合時間」の2項目とリーグ戦では さらに「プレイヤーモード」の設定変更を行うことができます。

●コントローラの設定 CONTROLLER CONFIGURATION
しあいちゅう しょう
さいしょ へんこう

しあいちゅう しょう へんこう しょう はいば へんこう しょう しょう しょう しょう へんこう できます。 最初に変更したいボタンを せんたく つぎょうくり い か か とり ない か とり といっき まれたく 選択し、次に役割を入れ替えたいボタンを選択します。

- SCREEN ALIGNMENT ADJUST MODE
- がめん しょうげき ゆう ちょうせい 画面の上下左右のずれを調整できます。
- ●振動設定

アナログコントローラのバイブレーション機能のON、OFFを設定します。

●サウンド SOUND

にきょう。こうかが、 実況や効果音、BGMなどの音量調節や、実況のON、OFFなどを設定します。

●ワイドテレビモード

ワイド画面のモニター用に画面の変更ができます。

[オプション画面]

[メモリーカードユーティリティ]





#### ANNOUNCER

アナウンサー



#### **ENDING THEME**

エンディングテーマ

#### エンディングテーマー Key of Life — VOCE(ヴォーチェ)

デジタルでもなくアナログでもないニュータイプのボーカルユニット「VOCE」。 テクノロジーを意識した構築的なサウンドとリズムにパワフルかつ繊細なボーカルが絡み、 混沌とした世紀末に新たな風を送り込む。VOCE(ヴォーチェ)とはイタリア語で「諸」の意。

Key of Life / VOCE produced by VOCE compose: Akio Ushima words: KOUSAKU(AKLIVE) arrangement: Yasuhiko Fukuda

#### POINT

勝利のポイント

## ●チャンスを最大限に生かそう

売制点を養うことができたら、更にチャンスが広がります。 それ以外の状況でも、選挙のネームプレートが黄色に点滅 している時はチームの攻撃力が上がっていることを表します。 攻撃レベルの上げ下げと併用して、相手のカウンターをくらわないように注意しながら追加点を狙いにいこう。



#### 使用上のご注意

- ●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や茸等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。
- ●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の 「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。
- ●このディスクを "PlayStation" 本体にもットする場合は、必ずレーベル菌 (タイトル等が前嗣されている菌)を 上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり 本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい希で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射自光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご予承ください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご予承ください。
- "PlayStation" 本体をスクリーン接影方式のテレビ (プロジェクション・テレビ) には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

#### 健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の体態を取ってください。●渡れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を削るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●プくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の要失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。







### コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター 〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1 TEL03-3348-4500値 大阪サービスセンター 〒561-0834 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL06-334-0335値

● 商品に関するお問い合わせは● 100 フリータイヤル 0120 - 086 - 573

お客様相談室

コナミホットライン

■ を利用しています。 午前10:30~12:00/午後1:00~5:00 電話番号はお間違えのないようにおかけください。

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月第2・4月曜日内容一新) 東京の3-3436-2277 大阪06-455-0477 インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/

#### VX102-J1 (SLPM 86154)

「Jリーグ実況ウイニングイレブン®98-99」

and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO.,LTD.

"J" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

弊社は本ソフトの無断複製・レンタル 及び中古販売は一切許可しておりません。